

En klassiker för Drakar & Demoner Trudvang

HAVETS VARGAR



drakar och demoner trudvang

Havets Vargar

Äventyrskonstruktör: ANDERS SIMONSSON
Redigering och bearbetning: FREDRIK MALMBERG, KLAS BERNDAL
Datoransvarig: MICKAEL HENDE
Textbehandling: MONIKA THOR
Illustrationer: NILS GULLIKSSON
Tips & råd: MATS GEORGSSON, LUKAS EISENHAUER
Produktion: KLAS BERNDAL

Havets Vargar publicerades för första gången 1985.
Denna konverterade version av äventyret publiceras med tillstånd från Riotminds.



Inledning

Havets Vargar är avsett för 2-5 rollpersoner som blir anställda som roddare på fylkjarlen Erik Järnnäves skepp. Rollpersoner som deltar i äventyret bör vara relativt erfarna. Om de är oerfarna kan du sänka stridsvärdena hos deras motståndare så att dessa inte blir alltför överlägsna rollpersonerna.

I Havets Vargar kommer spelarnas rollpersoner att få samarbeta med ett ovanligt stort antal SL-personer ombord på Erik Järnnäves skepp. Spelarnas rollpersoner kommer antagligen att ta de största riskerna i äventyret faromoment, men de kan trots det räkna med stöd från sina kamrater på skeppet hela tiden.

Innan spelet börjar så bör du ha läst igenom hela äventyret noggrant så att du förstår hur det är upplagt.

Äventyret är uppdelat i fem delar:

1. Grymslante
2. Resan till Dranvelte
3. Resan till rövarhövdingens fäste
4. Rövarhövdingens fäste
5. Efter äventyret

Alla rum, grottor och andra platser som spelarna kan komma att besöka är beskrivna på följande sätt:

Överblick: Rummets mått i meter (bredd x längd) och en kort beskrivning av rummet.
Varelser: Eventuella invånare i rummet och deras uppförande gentemot inkräktare.
Skatter: Värdeföremål.
Dolda ting: Särskilda detaljer som inte upptäcks omedelbart.
SL: Information för spelledaren.

Informationen som ges under rubriken ”överblick” ska du alltid läsa upp för spelarna. Under de fyra övriga rubrikerna ges information åt både spelledare och spelare. Du avgör själv hur mycket av den information du vill avslöja för spelarna.

NYA VARELSER

Spelarnas rollpersoner kommer antagligen att träffa på ett flertal olika varelser under äventyret. En del av dessa är välkända och beskrivs närmare i Drakar och Demoner. De övriga är helt nya och har skapats speciellt för det här äventyret (de kan givetvis också användas i dina egna äventyr.



Björn

Beskrivning – Björnar är stora och kraftigt byggda djur. De har tjock mörkbrun päls och lever vanligtvis i skogar eller bergsområden. Björnar är s.k. revirdjur och de uppträ-



der mycket aggresivt mot alla som försöker tränga in på deras område. Reviret utgörs vanligtvis av björnens grotta eller skogslya. Björnar avskyr grottroll och angriper dem så fort tillfälle ges.

STY +4, SMI +2.
Kroppspoäng: 60.
Naturligt skydd: Skinn, RV 2.
Färdigheter: Jakt & fiske FV 12, Strid FV 12, Överlevnad (skog) FV 12.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå II), Bett [antal handlingar (nivå II)], Klor [antal handlingar (nivå II)].
Förmågor: Fyrfota förflyttning.
Naturlig strid: 22 SP.
Bett, 1T10 (ÖP 8-10), Klor, 1T10 (ÖP 10).

Vildsvin

Beskrivning – Vildsvin har brunsvart hud, långa trynen och vassa betar. De lever vanligtvis i skogsområden och kan vara ganska aggressiva, men angriper bara om de blir störda eller om de känner sig hotade. Vildsvin är flockdjur och lever i flockar som består av 4-24 individer.

STY +2, SMI +2.
Kroppspoäng: 26.
Naturligt skydd: Skinn, RV 1.
Färdigheter: Strid FV 9, Överlevnad (skog) FV 16.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå I), Bete [antal handlingar (nivå II)].
Förmågor: Fyrfota förflyttning.
Naturlig strid: 14 SP.
Bete, 1T10 (ÖP 9-10).

Daegurth

Beskrivning – En daegurth har ingen egentlig kropp utan består av en genomskinlig geleliknande massa. Den lever vanligtvis i skogar och bergsområden. Daegurthar angriper andra varelser genom att slingra sin kropp runt motståndaren och krama till.

STY +1, INT -4.
Kroppspoäng: 16.
Färdigheter: Lönndom FV 13, Strid FV 8, Överlevnad (skog) FV 16.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå I), Kram [antal handlingar (nivå I)].
Naturlig strid: 13 SP.
Kram, 1T5.

Iaurog

Beskrivning – En iaurog är en jättelik svart spindel. Den lever vanligtvis i skogar och bergsområden. Iauroger är flockdjur och lever i flockar med 2T6 individer. De avskyr dvärgar och halvlängdsmän och angriper dom om tillfälle ges. Iaurogens käftar är täckta av ett gulaktigt slem som är giftigt och kan orsaka extra skada om spindelns bett tränger igenom ett offers bepansring.

SMI +2, INT -2.
Kroppspoäng: 20.
Naturligt skydd: Skinn, RV 3.
Färdigheter: Jakt & fiske FV 8, Strid FV 8.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå II), Bett [antal handlingar (nivå II)].
Förmågor: Åttafotad förflyttning.
Naturlig strid: 18 SP.
Bett, 1T10 (ÖP 10) + gift.

Iaurogens gift
Styrka: 1. **Varaktighet:** 24 timmar.
Lindrig verkan: -3 på alla färdigheter.
Måttlig verkan: -6 på alla färdigheter.
Ansenlig verkan: -9 på alla färdigheter.
Fullständig verkan: Offret hamnar i koma.





Jätteråtta

Beskrivning – En jätteråtta har brunsvart hud, spetsig nos och stora svarta ögon. Den lever vanligtvis i bergsområden och är mycket aggressiv. Jätteråttor angriper ofta varelser som är mycket större än de själva. De är flockdjur och lever i flockar som består av 4-24 individer.

SMI +1.
Kroppspoäng: 10.
Färdigheter: Rörlighet FV 10, Strid FV 8.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå I),
Bett [antal handlingar (nivå II)].
Naturlig strid: 13 SP.
Bett, 1T10 (10).

Sjöorm

Beskrivning – Sjöormar är väldiga ormliknande rovdjur som finns i alla hav. De har en lång kraftig kropp täckt av tjocka fjäll och ett stort huvud med gula utstående ögon. Mitt i sjöormens panna sitter ett horn som den använder i strid. Sjöormen är s.k. revirdjur, de mutar in ett område som sitt eget och försvarar det sedan mot andra varelser, i synnerhet mot artfränder.

STY +4.
Kroppspoäng: 60.
Naturligt skydd: Fjällpansar, RV 4.
Färdigheter: Jakt & fiske FV 9, Strid FV 8.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå III),
Bett [antal handlingar (nivå III)].
Horn [antal handlingar (nivå II)].
Naturlig strid: 23 SP.
Bett, 1T10 (ÖP 9-10).
Horn, 1T10 (ÖP 8-10).





Grymslante

Äventyret börjar i handelsstaden Grymslante i Ejland.

Det är en varm sommarkväll i mitten på juli och rollpersonerna befinner sig i gästgivarsalen på värdhuset ”Den gyllene draken”. Den stora salen lyses upp av en flammande brasa och några lyktor som hänger ner från takbjälkarna.

Gästgivaren Gunnar Ekerot står vid eldstaden och samtalar med några bönder och ett par dvärgar. På bänkarna sitter allehanda folk; stadsbor, en grupp köpmän som diskuterar den gångna dagens affärer på torget och några dvärgar som har berusat sig på värdshusets starka mjöd och sjunger vemodiga visor med djupt nerdragna huvor. Då öppnas ytterdörren och in träder en högvuxen man med långt ljust hår och skarp blick.

Han bär höga mörkbruna stövlar av mjukt läder och en kappa av kraftigt blått tyg sömmad med guldtråd ligger svept över hans axlar.

Gästgivaren skyndar fram till honom och visar honom till ett ledigt bord. Mannen sätter sig och gästgivaren hämtar en sejdel skummande mjöd åt honom.

Efter en stund får den nykomne mannen syn på rollpersonerna, han reser sig då och går fram till deras bord och frågar om han får sätta sig ner.

”Mitt namn är Erik Järnnäve”, säger han när han har satt sig ”och jag är son till den store Styrbjörn Starke. För sex månader sedan var jag på ön Utvind för att köpa slavar. En av slavarna jag köpte var utlänning och kunde bara tala ett par ord på vårt språk, men såpass mycket att vi kunde göra oss förstådda med varandra. Hen berättade då att hans namn är Eidhwin och att han var en storman i sitt hemland Arje i Mittland.

För över ett år sedan blev han tillfångatagen av en rövarhövding från södra Dranvelte som gjorde ett plundringståg till hans trakter. Rövaren sålde honom till sjöfarande handelsmän som i sin tur sålde honom till en slavhandlare på Utvind. Nu hatar han visserligen både slavhandlaren och de sjöfarande handelsmännen, men mest av alla hatar han den rövarhövding som tillfångatog honom.

Han är mycket rik och bor tre dagsfärder från havet och Eidhwin säger att han vill visa oss vägen dit, så att vi kan plundra hövdingen på hans rikedomar. Det enda han vill ha i gengäld är att vi efter plundringen skänker honom en häst, ett vapen och mat och dryck så att han kan ta sig ner till sin hemstad Nagvarda i Arje igen. Detta anser jag vara rimligt önskemål och jag har lovat honom att de ska uppfyllas.

Det är en lång och farofylld reda vi har framför oss, och vi har stannat här i Grymslante för att köpa upp förråd av mat och öl. Nu är det så att detta kan bli en resa där goda stridsmän och roddare behövs. Därför tycker jag att det vore bra om ni ville följa med oss på färden till Dranvelte.



Jag kommer att betala er två guldmynt i veckan, och vill det sig väl kan det bli mer guld att dela vid hemkomsten. Vi seglar ut i övermorgon vid gryningen."



Erik Järnnäve (Kapten)
STY +2, SPI -1, KAR +2.
Kroppspoäng: 29.
Färdigheter: Handel FV 13, Rörlighet FV 15, Sjöfart FV 17, Strid FV 16, Tala eika FV 12, Tala futhark FV 12, Tala vrok FV 15.
Fördjupningar: Bastjumal, Kampvana, Klättrarvana, Längdhopp, Navigera, Rustningsbärare, Simma, Sjövana, Skeppsvana, Sköldbärare, Vapenbärare, Vojnimmha, Värdera.
Stridskapacitet: 36 SP.
Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld.
Fjällpansar, RV 7.

GRYMSLANTE

Grymslante på västkusten är Ejlands första handelsstad och den grundades för över 300 år sedan. Grymslante är även en marknadsstad. Under sommarhalvåret brukar köpmän från hela Ejland och stora delar av Osthem samlas här för att köpa och sälja varor. De vanligaste handelsvarorna är pälsskinn, vapen, glasvaror, keramik, vin och slavar.

Gator och hus

Grymslante är ett gytter av små hus som står längs smutsiga gator. Husen har bara en våning och är byggda av trä. Inne i husen finns det oftast bara ett stort rum, vanligtvis med eldstad placerad mitt på golvet (maten tillagas i en stor gryta som hänger över elden). Röken drar ut genom ett rökfång i taket.

Väggfasta sängar finns utplacerade i hela rummet. Pengar och värdesaker brukar förvaras i en stor järnbeslagen kista, ofta försedd med sinnrika lås.

Pengar och vakter

Om rollpersonerna försöker bryta sig in i ett hus i Grymslante måste SL rita en karta över huset och bestämma hur många personer som bor där och hur mycket pengar de äger.

En vanlig familj består av 10-20 personer i olika åldersgrupper. En familj äger 1T100+ 100 silvermynt och det är 80% chans (1-16 på 1T20) att pengarna förvaras inlåsta i en kista.

Hantverkare och köpmän äger 2T6x100 silvermynt och de förvarar alltid pengarna inlåsta i en kista. Det är dessutom 60% chans (1-12 på 1T20) att kistan vaktas av 1T3+1 krigare.

I stadens utkanter ligger ett fåtal större hus varav några är byggda helt och hållet av sten. Även i de här husen finns det för det mesta bara ett stort rum, men levnadsstandard



är betydligt högre här än i mindre hus. Här bor stormän och klanfurstar, och de äger 3T6x 200 guldmynt. Pengarna förvaras alltid inlåsta i en och det är 95% chans (1-19 på 1T20) att kistan vaktas av 2T6+2 krigare.

Brott och straff

Grymslantes styresman heter Ybentord Silwfertand. Han befaller över stadens 400 erfarna hirdmän (krigare), varav många är vildbronjor. Dessa avpatrullerar regelbundet stadens gator och förutom att försvara staden är det deras uppgift att fånga brottslingar och stoppa bråk samt oroligheter på gatorna.

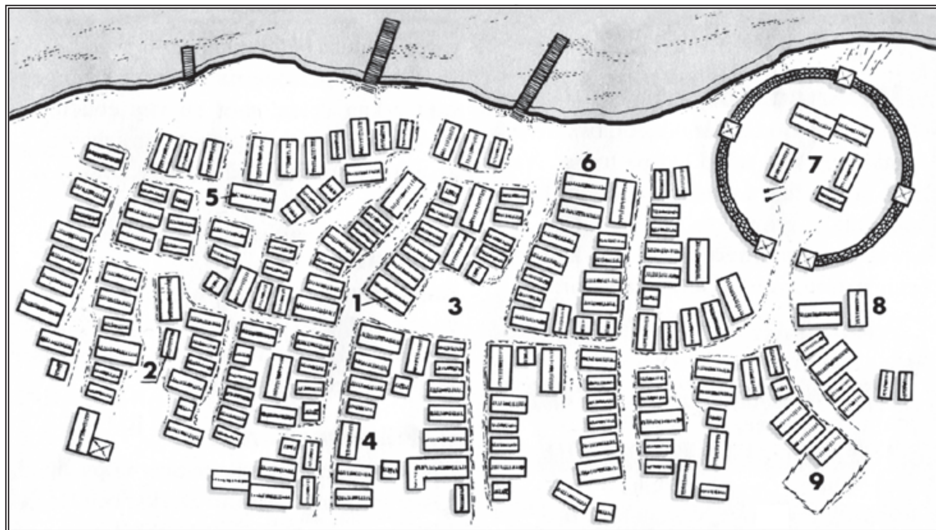
Om spelarnas rollpersoner försöker bryta sig in i ett hus riskerar dom att bli upptäckta av patrullerande vaktstyrkor. Slå 1T10 var femte minut; om resultat bli 9-10 betyder det att en vaktstyrka bestående av 6 personer har upptäckt rollpersonerna.

Om rollpersonerna försöker fly eller angripa vakterna kommer de att ropa på hjälp. Hjälpen anländer på platsen inom 1T10 minuter. Om någon av rollpersonerna begår en brottslig handling (stöld, ficktjuveri, mord, etc.) och grips av vakterna, kommer dessa att föra honom till Ybentord Silwfertand borg och låsa in honom i en fängelsehåla. Brottslinen kommer senare att bli dömd på tinget och straffas för sina brott.

Tinget brukar sammanträda i Ybentord Silwfertand borg en gång varannan vecka, och det är deras uppgift att döma brottslingar och skipa rätt i olika tvister. De som döms på tinget brukar vanligtvis få betala en viss bötessumma, men personer som har begått mycket svåra brott kan ibland dömas till dödsstraff. De som dömts till dödsstraff brukar avrättas offentligt på borggården.

Om någon av rollpersonerna skulle fängslas och ställas inför tinget bör du tänka ut ett lämpligt straff åt honom, som varken är för hårt eller för milt, och eventuellt släppa ut honom ur fängelset.

GRYMSLANTE





1. Värdshuset ”Den gyllene draken”

Spelarnas rollperson bor på det här värdshuset när äventyret börjar.

Värdshuset priser

Logi	20 km/dygn	Stek	35 km
Stuvning	2 sm	Gröt	1 sm
Vin	6 km	Mjöd	5 km
Stor öl	6 km	Konjak	4 sm

2. Tjuvarnas gille

Tjuvarnas gille består av ett tjugotal tjuvar som har organiserat sig och övervakar all brottslig verksamhet i Grymslante.

Rollpersoner som är efterlysta för olika brott kan gömma sig hos gillet. Det kostar 5 sm/dygn att gömma sig hos gillet och i priset ingår mat och dryck.

Medlemmarna i tjuvarnas gille kan träna upp spelarnas rollpersoner i tjuvens färdigheter, enligt reglerna för ”träning” på sid. 97 i Trudvangs stigar.

Tjuvar kan få köpa en uppsättning dyrkar av gillet för 100 silvermynt.

3. Marknadstorget

Tidigt varje morgon slår bönder, fiskare och köpmän upp sina stånd här på torget. Vanligtvis är det fullt av människor som köper färsk frukt, grönsaker, mjölk, fisk och mycket annat av försäljarna. Här kan rollpersonerna köpa bl.a. följande varor:

Mjölk	1 sm/liter
Får	50 sm/st
Färsk frukt	10 sm/korg
Grönsaker	10 sm/korg
Gris	50 sm/st
Fisk	2 km/st
Ägg	5 sm/dussin

4. Vapensmed

Här kan rollpersonerna köpa alla de vapen, sköldar och rustningar som finns i Drakar och Demoner.

5. Handelsbod

Här kan rollpersonerna köpa alla de olika varor (ryggsäckar, lycktor etc.) som finns i Drakar och Demoner.

6. Magikergillet

Magikergillet består av ca 10 erfarna trollkarlar som har slutit sig samman för att utbilda unga oerfarna trollkarlar i magins svåra konst. Medlemmarna i magikergillet kan lära ut nya besvärjelser till andra trollkarlar, se avsnittet ”Att lära sig en besvärjelse” på sid. 132 i Trudvangs hjältar.

7. Ybentord Silwfertand borg

Uppe på en höjd nere vid hamnen ligger Ybentord Silwfertands borg. Höga murar av sten omger borgen och innanför murarna reser sig två stora bronshorn. Om Grymslante skulle anfallas, blåser borgvakterna i hornen för att varna stadens befolkning om faran.

Om rollpersonerna kontaktar borgens vildbronjor kan dessa, mot viss ersättning, träna upp dem i krigarens färdigheter. Se avsnittet för ”träning” på sid. 97 i Trudvangs stigar.

8. Stall

Rollpersoner som äger hästar kan hysa in dom i det här stallet. Ägaren ser till att hästarna får mat, vatten och god skötsel. Stallplats kostar 15 km/dygn.

9. Hästhandlare

Här kan spelarnas rollpersoner köpa alla de hästar som finns till salu i Drakar och Demoner.



INVÅNARE I GRYMSLANTE

Hirdmän
STY +2, FYS +1, KAR -1.
Kroppspoäng: 28.
Färdigheter: Strid FV 10, Tala vrok FV 8.
Fördjupningar: Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare.
Stridskapacitet: 25 SP.
Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. Härdat läder, RV 3.

Vildbronjor
STY +4, FYS +2, INT -1.
Kroppspoäng: 30.
Färdigheter: Strid FV 14, Tala vrok FV 8.
Fördjupningar: Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare.
Stridskapacitet: 29 SP.
Stridsyxa, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. Ringbrynja, RV 5.

Vanliga stadsbor
FYS +1, PSY +1, INT -1.
Kroppspoäng: 22.
Färdigheter: Skötsel (gård) FV 9, Hantverk (valfritt) FV 8, Strid FV 6, Tala vrok FV 8.
Fördjupningar: –
Stridskapacitet: 6 SP.
Dolk, 1T10 (ÖP 10). Tjockt tyg, RV 1.

Tjuvar
SMI +1, INT +1, PSY -1.
Kroppspoäng: 25.
Färdigheter: Lönndom FV 10, Rörlighet FV 10, Strid FV 8, Tala vrok FV 8.
Fördjupningar: Låsdyrkning, Smyga.
Stridskapacitet: 18 SP.
Dolk, 1T10 (ÖP 10). Tjockt tyg, RV 1.





Resan till dranvelte

RESAN TILL DRANVELTE – KARTA 1

Rollpersonerna börjar äventyret i Grymslante i Ejland och därifrån färdas dom med Erik Järnnäves skepp till södra Dranveltes kust. Under resan använder SL två tabeller, den över skeppets vindförhållanden och förflyttningstakt samt den över slumpmässiga möten till havs.

SKEPPET

Erik Järnnäves skepp är 23 meter långt, 5.20 meter brett och det har 50 skrovpoäng. Det har 15 par åror och är helt byggt av ek, med undantag av däcksplankorna som är av furu.

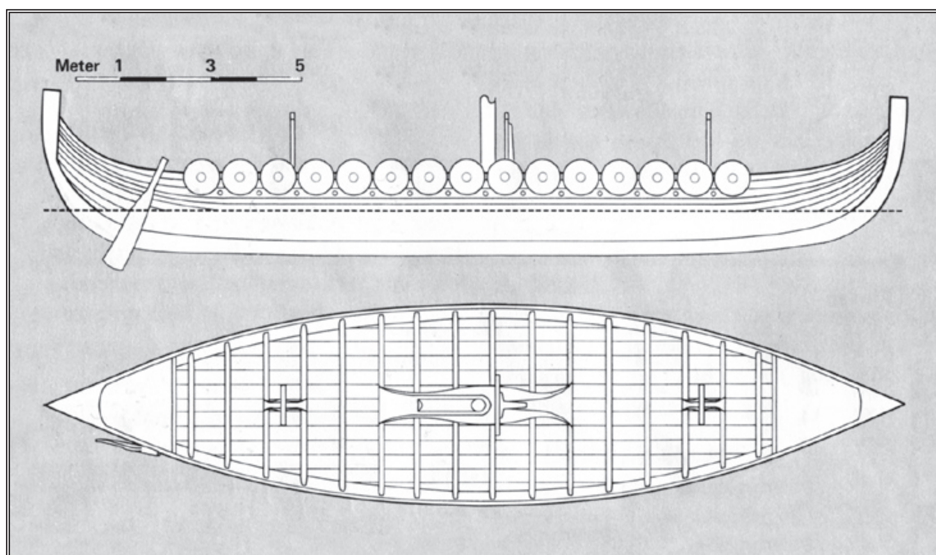
För- och akterut ligger däcket högre än midskepps och ger plats åt rorsman och utkik. Skeppets djupgående är ca 75-90 cm beroende på hur tungt lastat det är.

Det finns inga roddbänkar ombord utan varje man sitter på varsin träkista när han ror.

Den här tabellen visar hur långt skeppet kan förflytta sig per dag:

Segling – 15 mil per dag – 15 meter per SR.
Rodd – 12 mil per dag – 12 meter per SR.

Tabellen avser tolv timmars speldag.





KARTA 1

VILDLAND

VORTLAND

DRANVELTE

FYNHEM

NOJ

2 *

DAIN

EJLAND

JUNGHART

*1

1. Grymslante, äventyrets utgångspunkt.

2. Södra Dranveltes kust, här lägger skeppet till och besättningen stiger iland för att förbereda sig inför resan till rövarhövdingens fäste. En fjärdedel av besättningen bör lämnas kvar vid skeppet för att vakta det.



Besättningen på Erik Järnnäves skepp

Olof (Rorsman)
STY +1, SPI -1, PSY +2.
Kroppspoäng: 28.
Färdigheter: Geografi FV 12, Handel FV 8, Rörlighet FV 12, Sjöfart FV 14, Strid FV 14, Tala vrok FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Klättrarvana, Längdhopp, Navigera, Rustningsbärare, Simma, Sjövana, Skeppsvana, Sköldbärare, Vapenbärare, Värdera.
Stridskapacitet: 28 SP.
Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld. Ringbrynja, RV 5.

Eidhwin
INT +2, PSY -1, KAR +1.
Kroppspoäng: 26.
Färdigheter: Geografi FV 12, Handel FV 15, Ridning FV 10, Rörlighet FV 8, Skötsel (stad) FV 12, Strid FV 12, Tala röna FV 12, Tala vrok FV 6.
Fördjupningar: Köpslå, Läsa och skriva (röna), Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare, Värdera.
Stridskapacitet: 22 SP.
Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10).
Medelstor sköld. Ringbrynja, RV 5.

Roddare (30 stycken)
STY +2, FYS +1, SPI -1.
Kroppspoäng: 28.
Färdigheter: Hantverk (valfritt) FV 6, Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Riddjur FV 6, Skötsel (gård) FV 6, Sjöfart FV 8, Strid FV 12, Tala vrok FV 8.
Fördjupningar: Kampvana, Rustningsbärare, Sjövana, Skeppsvana, Sköldbärare, Vapenbärare.
Stridskapacitet: 27 SP.
Roddare 1-10: Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. Fjällpansar, RV 7.
Roddare 11-20: Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld. Ringbrynja, RV 5.
Roddare 21-30: Stridsyxa, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. Fjällpansar, RV 7.

Utrustning
Alla besättningsmän har varsin stor träkista som de sitter på när de ror. De förvarar kläder, vapen och andra ägodelar i kistorna. Varje besättningsman får en av två standardpackningar, SL avgör vilken.

Standardpackning A:

Ryggsäck
Lykta
Lampolja (0,5 l)
Flinta och stål
Fältflaska (1 l)
Rep (10 m)
Hacka
Kofot
Kokutrustning
Börs med 1T10+20 silvermynt

Standardpackning B:

Ryggsäck
Facklor (4 st)
Flinta och stål
Fältflaska (1 l)
Rep (10 m)
Änterhake
Trähammare
Spikar (10 st)
Börs med 2T10+20 silvermynt



Matförråd

Matförråd ombord på Erik Järnnäves skepp räcker åt 40 personer i tre veckor.

Vindförhållanden

För att ta reda på vilka vindförhållanden som råder och om skeppet kan segla eller ej använder du den här tabellen. Slå 1T10 i början av varje speldag.

1T10	Effekt på förflyttning
1.	Kraftig motvind. Besättningen måste ro, all förflyttning reduceras med 50%.
2.	Svag motvind. Besättningen måste ro, all förflyttning reduceras med 25%.
3.	Stiltje. Besättningen måste ro.
4.	Stiltje. Besättningen måste ro.
5.	Normal vind. Skeppet kan segla.
6.	Normal vind. Skeppet kan segla.
7.	Svag medvind. Skeppet kan segla, all förflyttning ökar med 25%.
8.	Kraftig medvind. Skeppet kan segla, all förflyttning ökar med 25%.
9.	Slå om.
10.	Slå om.

Den totala resvägen från Grymslante till Dranvelte är 215 mil.

Strid till havs

Strid mellan två skepp till havs brukar börja med att skeppen cirklar runt varandra och eventuellt försöker ramma varandra. Besättningarna använder kast- och projektilvapen och magi mot varandra i det här skedet, någon närstrid är ju inte möjlig.

När de två skeppen kommer tillräckligt nära kastar man över rep med änterhakar och klättrar ombord på det andra skeppet.

Striderna ombord på skeppen utkämpas sedan individuellt, d.v.s. man mot man. Detta är en omständig procedur, men arbetet underlättas om du ritar ut kartor över skeppsdäcken och märker ut personernas platser på däcken. Kartorna behöver inte vara några mästerverk, det viktiga är att du vet var varje person står.

Om ett skepp förlorar mer än hälften av sina roddare reduceras dess förflyttningstakt vid rodd med 50%. Skeppet kan segla som vanligt.

Skrovpoäng

Ett skepps skrovpoäng är ungefär samma sak som en rollpersons kroppspoäng. När ett skepp har förlorat alla sina skrovpoäng kan det inte längre förflytta sig på egen hand och om inga reparationer görs så sjunker det på 3T10 minuter.

Ramning

Om ett skepp vill ramma ett annat så slår SL 1T20. Om resultatet blir lika med eller under 4 så lyckas ramningen och det angripna skeppet får skador på skrovet. En ramning gör 1T10 (ÖP 9-10) i skada och det värdet ska dras av från skeppets skrovpoäng.

Reparation

80% av ett skepps skador kan repareras om minst 4 rollpersoner sätts till att utföra arbetet. Skeppet får tillbaka 1T6 skrovpoäng per spelrunda, +1 poäng för varje extra rollperson som utför arbetet. Det spelar dock ingen roll om fler än 8 rollpersoner arbetar med reparationerna samtidigt.

De återstående skadorna kan bara repareras i en hamn.

När skrovet tagit 10% skada reduceras skeppets förflyttningtakt med 10%, när skrovet tagit 20% skada sjunker förflyttningstakten 20% och så vidare. Detta gäller både rodd och segling.



RYKTEN

Under resan till södra Dranvelte kommer spelarnas rollpersoner att få höra besättningsmedlemmarna berätta olika rykten om rövarhövdingens fäste. Varje rollperson får höra ett av de rykten som cirkulerar bland besättningsmedlemmarna. Slå 1T10 för varje rollperson och titta på tabellen nedan. Berätta sedan för varje spelare vilket rykte hans, eller hennes, rollperson får höra.

Om det står ett ”F” inom parentes efter ryktet betyder det att ryktet är falskt, men det ska du givetvis inte berätta för spelarna.

1T10 Rykten

1. Rövarhövdingens fäste står under onda gudars beskydd. Dessa gudar straffar alla som tar sig in i fästet utan rövarhövdingens tillstånd. (F)
2. Det finns flera magiska fällor i fästet.
3. Rövarhövdingens fäste beskyddas av en väldig drake som dödar alla som försöker ta sig in i fästet utan rövarhövdingens tillstånd. (F)
4. Fästet är endast delvis färdigbyggt.
5. En vacker prinsessa sitter inspärrad i en av fästets fängelsehålor. (F)
6. Fästet har mer än en våning.
7. Rövarhövdingen äger en väldig ädelsten som är värd ca 7.500 gm. Han brukar förvara ädelstenen i en av sina fickor. (F)
8. Det finns hemliga dörrar på flera platser i fästet.

9-10. Slå om.

MÖTET TILL HAVS

Under resan till södra Dranvelte kan Erik Järnnäve och hans besättning möta andra skepp och varelser på havet. Slå 1T20 för varje speldag. Om resultat blir lika med eller lägre än 4 kommer de att möta något. Slå då 1T6 på tabellen nedan.

1T6	Möte
1-4	Handelsskepp
5	Sjöorm
6	Torbjörn Starkes drakskepp

Handelsskepp

Handelsskeppet är ett s.k. långskepp med 30 par åror och 60 roddare. Ombord på skeppet finns ett tiotal köpmän och deras last som består av vapen, vin, glasvaror och keramik.

Köpmännen är på väg till Eiglasta i Fynhem där de tänker sälja sina varor. Köpmännen kommer att ropa till besättningen på Erik Järnnäves skepp och fråga om dom vill köpa vapen. Köpmännen har alla handvapen som finns i Drakar och Demoner ombord på sitt skepp, men de har inga rustningar, sköldar, projektil- eller kastvapen. Om spelarnas rollpersoner vill köpa vapen måste de antingen köpslå om varje vapen eller betala det pris som står i prislistan. Köpmännen vill inte sälja något annat än vapen till besättningen.

Om rollpersonerna vill angripa handelsskeppet vägrar Erik Järnnäve (SL) att gå med på detta.

Köpmännen talar följande språk: Bastjumal, Vojnimmha och Vrok.

Sjöormen

Sjöormen är ett nytt monster och har beskrivits närmare tidigare. Sjöormen angriper Erik Järnnäves skepp genom att sticka upp huvudet vid relingen och försöker dra ner besättningsmedlemmar i vattnet. Innan sjöormen anfaller bör SL varna spelarna om den annalkande faran. Han kan t.ex. säga så här:

”Plötsligt ser ni att vattnet vid sidan om skeppet börjar bubbla våldsamt.”



Sjöorm
STY +4.
Kroppspoäng: 60.
Naturligt skydd: Fjällpansar, RV 4.
Färdigheter: Jakt & fiske FV 9, Strid FV 8.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå III), Bett [antal handlingar (nivå III)]. Horn [antal handlingar (nivå II)].
Naturlig strid: 23 SP.
Bett, 1T10 (ÖP 9-10).
Horn, 1T10 (ÖP 8-10).

Torbjörn Starkes Drakskepp

Torbjörn Starke och hans havsvargar är från Junghart och de har varit på plundring i södra Dain. Resan har dock inte varit särskilt framgångsrik och de håller därför utkik efter andra skepp som de kan plundra. Deras skepp ser likadant ut som Erik Järnnäves och har samma förflyttningsvärden.

Matförrådet ombord på Torbjörns skepp räcker åt 35 personer i två veckor. Ombord finns 4.000 silvermynt förpackade i 12 lädersäckar. Varje havsvarg bär på 1T10 kopparmynt, vanligtvis förvarade i en bältesbörs. Om det blir strid och Erik Järnnäve och hans besättning segrar, kan dom ta Torbjörns skepp på släp och sälja det när dom återvänder till Grymslante. Skeppet är värt ca 15.000 silvermynt, priset kan dock sjunka något om skeppet är skadat och i behov av reparationer. Om Erik Järnnäve och hans besättning tar skeppet på släp reduceras deras förflyttningstakt med 25%.

Torbjörn Starke (Kapten)
SMI+1, INT +1, SPI -1.
Kroppspoäng: 27.
Färdigheter: Handel FV 9, Rörlighet FV 13, Sjöfart FV 16, Strid FV 12, Tala eika FV 8, Tala futhark FV 8, Tala vrok FV 12.
Fördjupningar: Bastjumal, Kampvana, Klättrarvana, Längdhopp, Navigera, Rustningsbärare, Simma, Sjövana, Skeppsvana, Sköldbärare, Vapenbärare, Vojnimmha, Värdera.
Stridskapacitet: 27 SP.
Kortsvärd, 1T10 (ÖP 10). Medelstor sköld. Ringbrynja, RV 5.

Fegjarn (Rorsman)
SMI +1, INT +1, KAR -1.
Kroppspoäng: 26.
Färdigheter: Rörlighet FV 10, Sjöfart FV 14, Strid FV 10, Tala vrok FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Klättrarvana, Längdhopp, Navigera, Rustningsbärare, Simma, Sjövana, Skeppsvana, Sköldbärare, Vapenbärare.
Stridskapacitet: 20 SP.
Stridshammare, 1T10 (ÖP 9-10).
Medelstor tor sköld. Härdat läder, RV 3.

Havsvargar (30 stycken)
STY +1, SMI +1, SPI -1.
Kroppspoäng: 26.
Färdigheter: Rörlighet FV 8, Riddjur FV 6, Skötsel (gård) FV 6, Sjöfart FV 8, Strid FV 12, Tala vrok FV 8.
Fördjupningar: Kampvana, Sjövana, Skeppsvana, Sköldbärare, Vapenbärare.
Stridskapacitet: 22 SP.
Roddare 1-15: Stridsklubba, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. Härdat läder, RV 3.
Roddare 16-30: Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld. Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Varje havsvarg får en av de två standardpackningarna (se Erik Järnnäves besättning).



Resan till rövar-hövdingens fäste

När rollpersonerna har nått fram till södra Dranveltes kust så måste dom lämna skeppet och fortsätta resan till rövarhövdingens fäste till fots. Resan tar 3 dagar och under den tiden kanske rollpersonerna träffar på några av de varelser som lever i vildmarken. Slå 1T20 två gånger per dygn, dag och natt. Om resultatet blir lika med eller lägre än 8 kommer rollpersonerna att träffa på något. Slå då 1T20 på tabellen nedan.

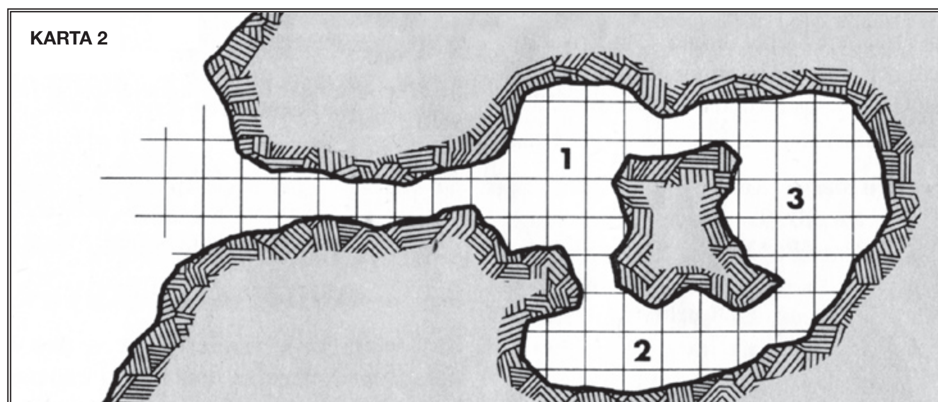
1T20	Möte
1-2	Björn (D)
3-5	Vildsvin (D)
6-7	Spöke (D)
8-9	Stentroll (N)
10-14	Vättar (N)
15-20	Gråtrollens grottor (D)

Ett ”D” inom parentes betyder att händelsen endast kan inträffa på dagtid (nattetid händer ingenting). Ett ”N” betyder att händelsen endast kan inträffa nattetid (dagtid händer ingenting).

BJÖRN – KARTA 2

Rollpersonerna färdas på en väg genom ett bergsområde och får då syn på en grottöppning i en bergvägg längre fram.

I grottorna bor två vuxna björnar och deras ungar. Det är 50% chans (1-10 på 1T20) att en björn befinner sig i grotta nr 1 eller nr 2, resten av björnarna kommer att befinna sig i grotta nr 3. Grottorna är omöblerade och innehåller inga ljuskällor. På golvet i grotta nr 3 ligger två skelett och en lädersäck som innehåller 145 silvermynt och 6 guldmynt.





Björnar (vuxna)
STY +4, SMI +2.
Kroppspoäng: 60.
Naturligt skydd: Skinn, RV 2.
Färdigheter: Jakt & fiske FV 12, Strid FV 12, Överlevnad (skog) FV 12.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå II), Bett [antal handlingar (nivå II)], Klor [antal handlingar (nivå II)].
Förmågor: Fyrfota förflyttning.
Naturlig strid: 22 SP.
Bett, 1T10 (ÖP 8-10), Klor, 1T10 (ÖP 10).

Björnar (ungar)
STY +2, SMI +1.
Kroppspoäng: 30.
Naturligt skydd: Skinn, RV 2.
Färdigheter: Jakt & fiske FV 8, Strid FV 8, Överlevnad (skog) FV 8.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå II), Bett [antal handlingar (nivå II)], Klor [antal handlingar (nivå II)].
Förmågor: Fyrfota förflyttning.
Naturlig strid: 13 SP.
Bett, 1T10 (ÖP 10), Klor, 1T10 (ÖP 10).

VILDSVIN

Rollpersonera färdas genom ett skogsområde och hör plötsligt grymtningar längre fram på vägen. De tar sig försiktigt framåt och upptäcker att grymtningarna kommer från en flock vildsvin som betar fridfullt i en glänta.

Om rollpersonerna går runt vildsvinen och låter bli att störa dom, så kommer de inte att angripa. Om rollpersonerna däremot angriper vildsvinen så kommer de givetvis att försvara sig.

Vildsvin (1T6+3 st)
STY +2, SMI +2.
Kroppspoäng: 26.
Naturligt skydd: Skinn, RV 1.
Färdigheter: Strid FV 9, Överlevnad (skog) FV 16.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå I), Bete [antal handlingar (nivå II)].
Förmågor: Fyrfota förflyttning.
Naturlig strid: 14 SP.
Bete, 1T10 (ÖP 9-10).

SPÖKE

Rollpersonerna färdas genom ett öppet gräsbevuxet område och får syn på ett gravkummel. Fem höga bautastenar står på dess krön och pekar upp mot skyn.

Om de går närmare kumlet, kommer ett spöke att framträda på dess krön. Spöket kommer att säga åt rollpersonerna att de ska lämna alla sina värdesaker och magiska föremål, även trollstavar, på kumlet och sedan gå sin väg. Om de vägrar försöker spöket skräckslå dem.

SPI +4.
Kroppspoäng: 20 (saknar fysisk kropp).
Spöket påverkas bara av följande: Besvärjelser: Kontrollera odöda (driva bort odöd) och Luftkontroll (tryckvåg). Gerbanis: Förgöra odöd. Nidendomen: Gastbane. Ostroseden: Saltcirkel.

Förmågor: Livsuttömning.
Den som anfalls av spöket måste lyckas med ett medelsvårt SPI-baserat situationsslag. Misslyckas slaget har spöket tömt offret på en del av sin livskraft. För varje misslyckat slag har offret -2 på nästa slag. Misslyckas offret med 5 slag har denne tömts på livskraft och dör.



Om rollpersonerna lyckas oskadliggöra spöket på något sätt och har lämpliga verktyg, spadar och hackor, kan de gräva i kumlet och undersöka om där finns några skatter. Efter 1T3 timmars grävande kommer de att hitta ett skelett klätt i tunna vita tygtrasor, 20 guldmynt, 150 silvermynt, några rostiga svärd och en trollstav laddad med 10 vitnerpoäng. Spöket talar bara Röna och Bastjumal.

STENTROLL

Rollpersonerna befinner sig i en skogsglänta där dom har slagit läger för natten. Plötsligt reser en av SL-personerna sig upp och säger att han/hon hörde något som prasslade i buskarna. Ögonblicket därpå stormar tio stentroll in i gläntan och angriper under vilda stridsrop.

Om gruppen har tänt lägereldar och placerat ut eldvakter, kommer stentrollen att angripa dessa först och försöka släcka eldarna.

Stentroll
STY +6, FYS +4, SMI -2.
Kroppspoäng: 48.
Naturligt skydd: Stenhud, RV 2.
Färdigheter: Lönndom FV 8, Rörlighet FV 8, Strid FV 10, Tala vrok FV 10.
Fördjupningar: Bastjumal, Gömma sig, Kampvana, Vapenbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 20 SP.
Tvåhandsklubba 1T10 (ÖP 8-10) +3.

VÄTTAR

Rollpersonerna befinner sig i en skogsglänta där dom har slagit läger för natten. Plötsligt får en av dom (SL väljer en av rollpersonerna) syn på fyra vättar som kommer gående mot gläntan. De bär på en bår på vilket det ligger en svårt sårad vätte. När de kommer fram till rollpersonerna ställer de ner båren och frågar om någon kan hela deras sårade kamrat. Den sårade vätten har blivit träffad i bröstet av två pilar och han har förlorad 7 kroppspoäng. Om någon frågar hur vätten har fått sina skador så svarar hans kamrater att han blev skadad i en strid med några troll.

Om ingen av rollpersonerna vill hjälpa den sårade vätten så plockar hans kamrater upp båren och lämnar gläntan utan att säga något. En timme senare kommer 10 vättar att springa in i gläntan och angripa rollpersonerna. Om rollpersonerna har tänt lägereldar och placerat ut eldposter kommer vättarna att angripa dessa först och försöka släcka eldarna.

Om någon av rollpersonerna hjälper den sårade vätten och återger honom några av hans förlorade kroppspoäng, så tar hans kamrater fram ett bredsvärd ock skänker det till rollpersonen. De säger följande; ”Detta är ett mycket gammalt och värdefullt svärd. Det är det dyrbaraste föremål vår klan äger. Vi skänker svärdet till dig som tack för att du helade vår kamrat.” När vättarna har sagt detta så plockar dom upp båren och lämnar gläntan.

Vättar
SMI -2, INT -4.
Kroppspoäng: 15.
Färdigheter: Lönndom FV 12, Rörlighet FV 15, Strid FV 9, Tala futhark FV 8.
Fördjupningar: Bastjumal, Gömma sig, Kampvana, Vapenbärare.
Förmågor: Mörkersyn.
Stridskapacitet: 19 SP.
Kortsvärd 1T10 (ÖP 10). Liten sköld.
Tjockt tyg, RV 1.



Bredsvärdet är ett magiskt svärd, men det känner varken rollpersonerna eller vättarna till. Om en trollkarl lägger en Syn (avläsa vitner) på svärdet så upptäcker han/hon att två besvärjelser finns i svärdet. Svärdet är laddad med besvärjelserna Åskkraft (nivå III) och Hela* (nivå II). Svärdet har Besvärjelsekonst FV 13 och magin måste aktiveras av bäraren.

** Besvärjelsen Hela fungerar som bönen Läkebön.*

GRÅTROLLENS GROTTOR

Rollpersonerna passerar ett högt berg och får då syn på en stenport i bergväggen. Porten är låst och kan bara öppnas av en trollkarl (som lägger en Kontrollera föremål på den) eller av någon rollperson som dyrkar upp låset. Om rollpersonerna lyckas öppna porten så upptäcker dom en tunnel som leder in i det mörka berget.

I grottorna bor 19 gråtroll tillsammans med sin klanhövding Tammam. När du beskriver grottorna bör du komma ihåg att de inte innehåller några ljuskällor eftersom gråtrollen kan se i mörker.

Alla väggar är ca 2 meter höga och alla väggar, golv och tak är skrovliga och ojämna.

NIVÅ 1 – KARTA 3

1. Vaktrum

Överblick: 7x9 meter. Mitt i rummet finns ett lågt stenbord och på det står en flaska vin och några muggar. På golvet runt om bordet ligger några stråmattor utlagda.
Varleser: Gråtroll nr 1, 2, 3 och 4. Om dom blir angripna springer gråtroll nr 4 efter hjälp, medan de övriga tre håller ställningarna.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

Hövding Tammam
STY +4, FYS +1, INT -1.
Kroppspoäng: 36.
Naturligt skydd: Hud, RV 1.
Färdigheter: Lönndom FV 10, Rörlighet FV 10, Strid FV 15, Tala futhark FV 10.
Fördjupningar: Bastjumal, Gömma sig, Holmgång, Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare.
Förmågor: Mörkersyn, Smittbärare.
Stridskapacitet: 30 SP.
Krumsvärd 1T10 (ÖP 10). Liten sköld.
Ringbrynja, RV 5.

Gråtroll (19 stycken)
STY +4, FYS +1, INT -2.
Kroppspoäng: 30.
Naturligt skydd: Hud, RV 1.
Färdigheter: Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 10, Tala futhark FV 8.
Fördjupningar: Bastjumal, Holmgång, Kampvana, Sköldbärare, Vapenbärare.
Förmågor: Mörkersyn, Smittbärare.
Stridskapacitet: 20 SP.
Krumsvärd 1T10 (ÖP 10). Liten sköld.
Ringbrynja, RV 5.
Gråtroll 1-10: Krumsvärd 1T10 (ÖP 10). Tjockt tyg, RV 1.
Gråtroll 11-19: Krumsvärd 1T10 (ÖP 10). Liten sköld. Härdat läder, RV 3.

SL: Om gråtroll nr 4 kommer undan springer han till grotta 2 och varskor gråtrollen där.

2. Sovkammare

Överblick: 5x5 meter. På grottgolvet ligger tio halmmadrasser och några stråmattor utlagda. Vid den västa väggen ligger en stor säck.



Varelser: Gråtroll nr 5, 6 och 7.
Skatter: Den stora säcken innehåller rep (10 meter), två änterhakar och en glödlåda.
Dolda ting: Inga.

3. Förrådsrum

Överblick: I den här grottan har gråtrollen sitt matförråd. På golvet står tre träkistor och två tunnor.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Kistorna och tunnorna på golvet innehåller bröd, rökt kött och öl.
SL: Maten i kistorna och tunnorna räcker för 15-20 personer i ca två veckor.

4. Stora hallen

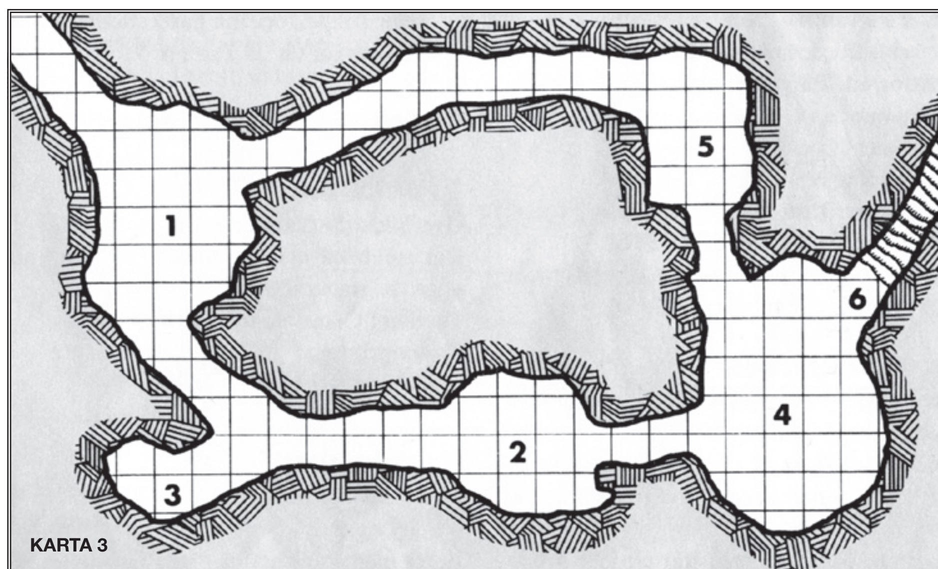
Överblick: 7x10 meter. Detta är gråtrollens kök, matsal och sällskapsrum. I grottans norra ände finns en s.k. eldgrop i golvet där gråtrollen brukar tillaga sin mat. I taket ovanför gropen finns en spricka som släpper in dagsljus. Mitt i grottan står ett lågt avlångt stenbord med plats för 20 personer, och på bordet står ett flertal grytor, fat och muggar som brukar användas vid gråtrollens måltider.
Varelser: Gråtroll nr 8 och 9.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

5. Sovkammare

Överblick: 4x6 meter. På grottans golv ligger tio halmmadrasser och några stråmattor utlagda.
Varelser: Gråtroll nr 10 och 11.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

6. Trappa

Överblick: En smal vindlande trappa leder nedåt till nivå 2.
Varelser: Gråtroll nr 12 och 13 står på vakt





nere vid trappans fot.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.
SL: När rollpersonerna har kommit ner till nivå 2 övergår du till karta nr 4.

NIVÅ 2 – KARTA 4

7. Vaktrum

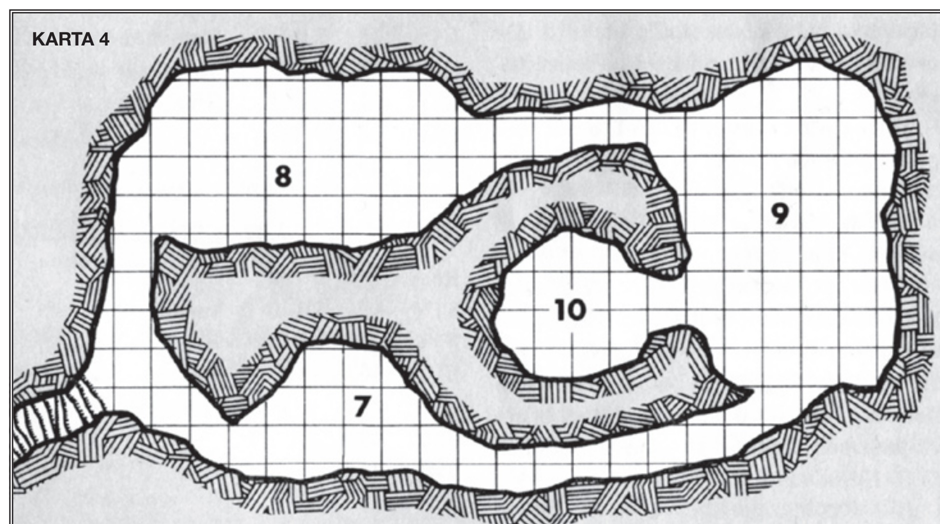
Överblick: 5x5 meter. Mitt i grottan står ett lågt stenbord och på golvet runt omkring ligger några stråmattor.
Varelser: Gråtroll nr 14 och 15.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

8. Vaktrum

Överblick: 7x15 meter. Mitt i grottan står ett lågt stenbord och på golvet runt omkring ligger några stråmattor.
Varelser: Gråtroll nr 16 och 17.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

9. Tronsal

Överblick: 8x12 meter. I grottans norra ände står en stor stentron och på golvet framför den ligger stråmattor utlagda.
Varelser: Gråtroll nr 18, 19 och 20. Gråtroll nr 20 är klanens hövding Tammam.
Skatter: Det går att lyfta av tronens sits och under den ligger gråtrollens skatt gömd. Skatten består av 1.000 silvermynt, 200 guldmynt och fem ädelstenar värda 100 silvermynt styck.
Dolda ting: Tronens ryggstöd är utformat som ett motbjudande demonansikte med gapande mun och utstående ögon. Ansiktets ögon går att trycka in. Om någon gör detta kan tronens sits lyftas av utan problem. Om ansiktets ögon inte trycks in kommer en liten giftpil att skjutas ut genom ansiktets mun ifall tronens sits lyfts av. Giftpilen har 80% chans (1-16 på 1T20) att träffa och gör 1T10 i skada. Pilens gift har styrka 2 och fungerar som giftet Mandrape.
SL: Klanhövdingen Tammam har en kedja





med två nycklar om halsen. Den ena nyckeln går till porten vid grottsystemets ingång och den andra till skattkistan i grotta nr 10.

10. Den falska skattkammaren

Överblick: 6x6 meter. Mitt i grottan står ett lågt stenbord och på bordet står en liten träkista med järnbeslag.
Varelser: Inga.
Skatter: I kistan finns två dolkar och en sliten bältesbörd som innehåller 14 kopparmynt. Kistan är låst och klanens hövding Tammam har nyckeln, se grotta nr 9.
Dolda ting: Inga.
SL: Om mer än hälften av gråtrollen i grottorna dödas kommer de övriga att ge upp och visa rollpersonerna hit. Klanens hövding Tammam kommer, om han lever, att låsa upp kistan och säga att kistans innehåll är det enda av värde som klanen äger. Detta säger han givetvis bara för att lura rollpersonerna, gråtrollens riktiga skatt ligger gömd i grotta nr 9.





Rövarhövdingens fäste

I ett bergsområde ca 14 mil från kusten ligger rövarhövdingens fäste. Det är ett gott tillhåll och gömställe för rövare eftersom det ligger undangömt bland bergen. Rövarna som bor här brukar ofta ge sig ut på plundringståg i Arje och fästet innehåller skatter som de har tagit under årens lopp.

Huset är byggt av trä och det är omgivet av ett fyra meter högt pålverk, Pålverket består av grova ekstockar och det har två portar, en mot norr och en mot söder. Portarna är låsta från insidan med stora metallreglar.

I fästet bor 39 rövare tillsammans med sin hövding Loghun Karkhas och fem slavar. Slavarna sköter alla vardagssysslor åt rövarna, de behandlas illa och kommer inte att hjälpa rövarna om det skulle bli strid. De kommer istället att försöka hjälpa rollpersonerna.

Varje rövare i fästet bär 1T10 silvermynt, vanligtvis förvarade i en börs som hänger i rövarnas bälte.

När du beskriver fästet för spelarna så kom ihåg följande:

Huset och stallen är byggda av kraftiga ekstockar och taken består av skalade askspiror täckta av näver och grästorv. Om någon storvuxen person med FYS +4 försöker gå på ett tak kommer det att brista och personen kommer att falla igenom och ta 1T10 i skada.

Alla dörrar är gjorda av tung ek, de på nivå 2 är låsta. Rövarhövdingen Loghun i rum nr 12 på nivå 1 har nyckeln. Att knuffa upp en låst dörr får betecknas som väldigt svårt (-5).



Loghun Karkhas (Hövding)
STY +1, SPI -1, KAR +2.
Kroppspoäng: 27.
Färdigheter: Handel FV 15, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 14, Strid FV 12, Tala futhark FV 12, Tala vrok FV 15.
Fördjupningar: Bastjumal, Bultvrok, Gömma sig, Kampvana, Klättrarvana, Längdhopp, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare, Värdera.
Stridskapacitet: 27 SP.
Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Medelstor sköld.
Ringbrynja, RV 5.



Rövare (39 stycken, bulturer)
STY +1, FYS +1, KAR -1.
Kroppspoäng: 28.
Färdigheter: Lönndom FV 8, Riddjur FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 10, Tala futhark FV 8, Tala vrok FV 12.
Fördjupningar: Bastjumal, Bultvrok, Gömma sig, Kampvana, Klättrarvana, Längdhopp, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare.
Stridskapacitet: 20 SP.
Rövare 2-15: Handyxa, 1T10 (ÖP 10). Medelstor sköld. Härdat läder, RV 3.
Rövare 16-30: Krumsvärd 1T10 (ÖP 10). Medelstor sköld. Ringbrynja, RV 5.
Rövare 31-40: Spikklubba 1T10 (ÖP 10). Medelstor sköld. Ringbrynja, RV 5.

Slavar (5 stycken)
STY +1, FYS +1, PSY -1.
Kroppspoäng: 24.
Färdigheter: Hantverk (valfritt) FV 6, Skötsel (gård) FV 6, Strid FV 4, Tala vrok FV 6.
Fördjupningar: –
Stridskapacitet: 4 SP.
Tjockt tyg, RV 1.

Fångar (4 stycken)
FYS +1, INT -1, PSY +1.
Kroppspoäng: 24.
Färdigheter: Hantverk (valfritt) FV 8, Skötsel (gård) FV 9, Strid FV 4, Tala vrok FV 6.
Fördjupningar: –
Stridskapacitet: 4 SP.

NIVÅ 1 – KARTA 5

1. Södra porten

Överblick: Porten är gjord av tung massiv ek och den är 4 meter hög och 6 meter bred.
Varelser: Rövarna 2, 3, 4 och 5 står på vakt utanför porten. Om rollpersonerna står utanför porten och lyssnar uppmärksamt kan de höra hur rövarna talar med varandra.
Dolda ting: Se SL.
SL: Porten är låst från insidan med 3 stora reglar av metall och den kan endast öppnas från insidan. Eftersom porten inte är låst på vanligt vis kan den inte heller dyrkas upp. Det enda sättet att ta sig in i fästet är helt enkelt att klättra över pålverket. Om någon angriper vakterna kan följande 2 saker inträffa:
1. Det är 45% chans (1-9 på 1T20) att vakterna vid norra porten (nr 3) hör oväsendet från striden. De kommer då att springa till södra porten och hjälpa sina kamrater där.
2. Det är 50% chans (1-10 på 1T20) att vakterna i rum 6 hör oväsendet från striden. De kommer då att låsa dörren till rum nr 6 och varsko de övriga rövarna i fästet.

2. Västra stallet

Överblick: 33x3 meter. I stallet finns 20 medelstora hästar, som står i dubbelbås längs den västa väggen. Framför varje bås finns en grind med hasp som förhindrar att hästarna tar sig ut på egen hand. I stallets södra ände finns ett litet utrymme där rövarna förvarar kvastar, hinkar och skyfflar. Där finns också en stege som leder upp till stallets loft. På loftet finns 20 sadlar och ett flertal stora säckar som innehåller hästfoder.
Varelser: Inga.
Skatter: De 20 sadlarna är värda 400 silvermynt styck. Hästarna är värda 500 sm styck.
SL: Hästfodret i säckarna räcker åt 18-20 hästar i ca 3 veckor.



KARTA 5

3

2

4

13a

12

13b

10

11

14

15

8

9

16

17

7

6

5

1



3. Norra porten

Överblick: Porten är gjord av tung massiv ek och den är 4 meter hög och 6 meter bred.
Varelser: Rövarna nr 6, 7, 8 och 9 står på vakt innanför porten. Om rollpersonerna står utanför och lyssnar uppmärksamt kan de höra hur rövarna talar med varandra.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Se SL.
SL: Porten är låst från insidan med 3 stora reglar av metall och den kan endast öppnas från insidan. Eftersom porten inte är låst på vanligt vis kan den inte heller dyrkas upp. Det enda sättet att ta sig in i fästet är helt enkelt att klättra över pålverket. Om någon angriper vakterna är det 45% chans (1-9 på 1T20) att vakterna vid södra porten (nr 1) hör oväsendet från striden. De kommer då att springa till norra porten och hjälpa sina kamrater där.

4. Östra stallet

Överblick: 33x3 meter. I stallet finns 20 medelstora hästar, de står i dubbelbås längs den östra väggen. Framför varje bås finns en grind med hasp som förhindrar att hästarna tar sig ut på egen hand. I stallets södra ände finns ett litet utrymme där rövarna förvarar kvastar, hinkar och skyfflar. Där finns också en stege som leder upp till stallets loft. På loftet finns 20 sadlar och ett flertal stora säckar som innehåller hästfoder. Utanför stallet, på södra sidan, står två stora 2-hjulsvagnar.
Varelser: Inga.
Skatter: De 20 sadlarna är värda 400 silvermynt styck. Hästarna är värda 500 silvermynt styck. De två 2-hjulsvagnarna är värda 1.000 silvermynt styck.
Dolda ting: Inga.
SL: Hästfodret i säckarna räcker åt 18-20 hästar i ca 3 veckor.

5. Brunnen

Brunnen innehåller klart friskt källvatten. Vattnet går utmärkt att dricka. Brunnen är nio meter djup och hålet är täckt av ett trälock. På marken, vid sidan om brunnen, står en trähink med ett långt rep (10 meter) fastbundet i handtaget.

6. Vaktrummet

Överblick: 6x4 meter. Mitt i rummet står två bord och runt om dessa fyra stolar. På ett av borden står två tända vaxljus, fyra muggar och en flaska vin.
Varelser: Rövarna nr 12, 13, 14 och 15.
Skatter: De fyra muggarna är värda 1 silvermynt/styck. Vinflaskan är värd 5 silvermynt.
Dolda ting: Se SL.
SL: Om någon söker igenom fickorna på rövare nr 15 kommer han/hon att hitta en nyckelknippa till alla dörrar på nivå 1 och ger rollpersonerna möjlighet att öppna och låsa dessa dörrar.

7. Riddarhallen

Överblick: 21x4 meter. Hallen är mycket lång och helt omöblerad. Sex rustningar av plåt står längs den norra väggen och ytterligare sex längs den södra.
Varelser: Inga.
Skatter: Rustningarna är värda 1.500 silvermynt/styck.
Dolda ting: Inga.

8. Sovkammaren

Överblick: 7x7 meter. Det här är ett sovrum med plats för 12 personer. 6 väggfasta sängar står längs den västra väggen och ytterligare 6 längs den östra. På bordet står ett tänt vaxljus, en flaska vin, två muggar och en tjock bok.
Varelser: Rövarna nr 10 och 11 samt slav nr 1.



Skatter: Vinflaskan är värd 5 silvermynt och de två muggarna är värda 1 silvermynt/styck. Boken är handskriven på eika och handlar om läkande örter. Det är 45% chans (1-9 på 1T20) att rollpersonerna hittar någon i Grymslante som är villig att köpa boken för 1T100 silvermynt.
Dolda ting: Inga.
SL: Om rövarna angrips kommer de slåss mot rollpersonerna och samtidigt ropa på hjälp. Det är 20% chans (1-4 på 1T20) att rövarna i rum nr 12 hör deras rop och isåfall skickar 1T6+2 man till rum nr 8. Om rollpersonerna är kvar när rövarna anländer springer en av dem tillbaks till rum nr 12 och varskor resten av sina kamrater där.

9. Sovkammaren

Överblick: 7x7 meter. Det här är ett sovrum med plats för 12 personer. 6 väggfästa sängar står längs den västra väggen och ytterligare 6 längs den östra. Mitt i rummet står ett bord och fyra stolar.
Varelser: Rövarna nr 16 och 17 ligger och sover i varsin säng vid östra väggen.
Skatter: På västra väggen hänger två tavlor, bägge landskapsmålningar. Det är 75% chans (1-15 på 1T20) att någon i Grymslante vill köpa tavlorna till ett pris av 1T100 silvermynt/styck.
Dolda ting: Inga.
SL: De två rövarna vaknar om inte rollpersonerna lyckas smyga genom rummet. De börjar slåss om de vaknar och ropar samtidigt på hjälp. Det är då 20% chans (1-4 på 1T20) att rövarna i nr 12 hör deras rop och skickar 1T10+1T6 man till rum nr 9. Om rollpersonerna är kvar när rövarna anländer springer en av dem tillbaks till rum nr 12 och varskor sina kvarvarande kamrater.

10. Trappan

Överblick: 6x3 meter. Det här rummet är omöblerat och innehåller endast en bred stentrappa. Vid trappans början står två stora stenstatyer. De har drakkroppar och två rovfågelshuvuden. Statyerna vilar på stenpiedestaler och det är omöjligt att gå ner i trappan utan att passera dem.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Se SL.
SL: Besvärjelsen Eld (eldkvast) är lagd på statyerna. Alla som går ner för trappan passerar genom ett skyddsfält mellan statyerna och träffas av en eldkvast om inte en trollkarl har lagt besvärjelsen Vitner (Antimagi) på statyerna.

Trappan leder ner till rum nr 18 på nivå 2.

11. Trappan

Överblick: 6x3 meter. Rummet är omöblerat och innehåller endast en bred stentrappa. Vid dess början står två stora stenstatyer. De har drakkroppar och två rovfågelshuvuden. Statyerna vilar på stenpiedestaler och det är omöjligt att gå ner i trappan utan att passera dem.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Se SL.
SL: Besvärjelsen Eld (eldkvast) är lagd på statyerna. Alla som går ner för trappan passerar genom ett skyddsfält mellan statyerna och träffas av en eldkvast om inte en trollkarl har lagt besvärjelsen Vitner (Antimagi) på statyerna.

Trappan leder ner till rum nr 19 på nivå 2.

Det finns en lönndörr i den östra väggen som bara kan upptäckas genom ett lyckat Lönndomskast. Dörren är låst och rövare nr



15 i rum nr 6 har nyckeln. Om rollpersonerna har stora svårigheter att ta sig in i huset oupptäckta bör du ge spelarna några ledtrådar så att de kan hitta lönndörren och ta sig in i huset den vägen.

12. Gästabudssalen

Överblick: 9x9 meter. Mitt i salen finns en öppen eldstad och i taket ovanför den finns ett rökfång med skjutlucka. Runt om eldstaden står fyra bord och runt varje bord står tio stolar. På borden finns ölsejdlar, fat och skålar. Sex tända facklor har satts upp på den västra väggen och sex till på den östra. En stor brasa har tänts på eldstaden och lågorna kastar sitt sken på rövarna som sitter vid borden.
Varelser: Rövarna nr 18-40 sitter vid borden och dricker och pratar. Rövarhövdingen Loghun Karkhas står vid eldstaden och visar upp ett vackert guldhalsband som han kom över under deras senaste plundringståg.
Skatter: Guldhalsbandet är värt 400 guldmynt.
Dolda ting: Se SL.
SL: För några dagar sedan återvände rövarna från ett plundringståg i östra Arje. De var mycket framgångsrika och tänker fira genom att hålla en festmåltid här i salen.

Om någon söker igenom fickorna på Loghun Karkhas kommer han/hon att hitta en nyckelknippa. Den innehåller nycklarna till alla dörrar på nivå två och ger rollpersonerna möjlighet att öppna och låsa dessa dörrar.

13 A, B. Sovkammare

Överblick: 6x6 meter. Det här är ett sovrum med plats för åtta personer. Fyra väggfasta sängar står längs den norra väggen och fyra längs den södra. Mitt i rummet står ett bord med fyra stolar.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

14. Badstugan

Överblick: 3x4 meter. Mitt i rummet står fyra stora runda träkar och några hinkar. Vid västra väggen står en långbänk. Några skålar och torktyger ligger på bänken.
Varelser: Inga.
Skatter: De två skålarna är gjorda av brons och värda 80 silvermynt/styck.
Dolda ting: Inga.
SL: Rövarna brukar bada och tvätta sig i det här rummet.

15. Köket

Överblick: 3x4 meter. Mitt i rummet finns en öppen eldstad och i taket ovanför den finns ett rökfång med skjutlucka. Vid den östra väggen står ett bord med grytor, fat och skålar fyllda med olika sorters mat. På golvet under bordet står en liten tunna öl och tio flaskor vin.
Varelser: Slavarna nr 2, 3, 4 och 5. De håller på att förbereda maten till rövarnas festmåltid.
Skatter: Vinflaskorna är värda 25 silvermynt/styck.

16. Sovkammaren

Överblick: 3x4 meter. På golvet i rummet ligger fem halmmadrasser utlagda. På en bänk vid södra väggen ligger en medelstor säck.
Varelser: Inga.
Skatter: Säcken innehåller en glödlåda, tre vaxljus och ett par kammar. De här föremålen är värda ca 10 silvermynt tillsammans.
SL: Rummet är slavarnas sovrum. Föremålen i säcken är de enda personliga ägodelar rövarna har låtit dem behålla.



17. Förrådet

Överblick: 3x4 meter. Mitt i rummet står ett bord och fyra stolar. Vid södra väggen står sex kistor, två tunnor och två stora säckar.
Varelser: Inga.
Skatter: De sex kistorna innehåller bröd, rökt kött och salt fläsk. De två tunnorna innehåller öl och säckarna innehåller salt och peppar. Säckarna kan säljas för 1T100+20 silvermynt/styck i Grymslante.
Dolda ting: Inga.
SL: Maten i kistorna räcker åt 35-40 personer i ca 3 veckor.

NIVÅ 2 – KARTA 6

18. Trappan

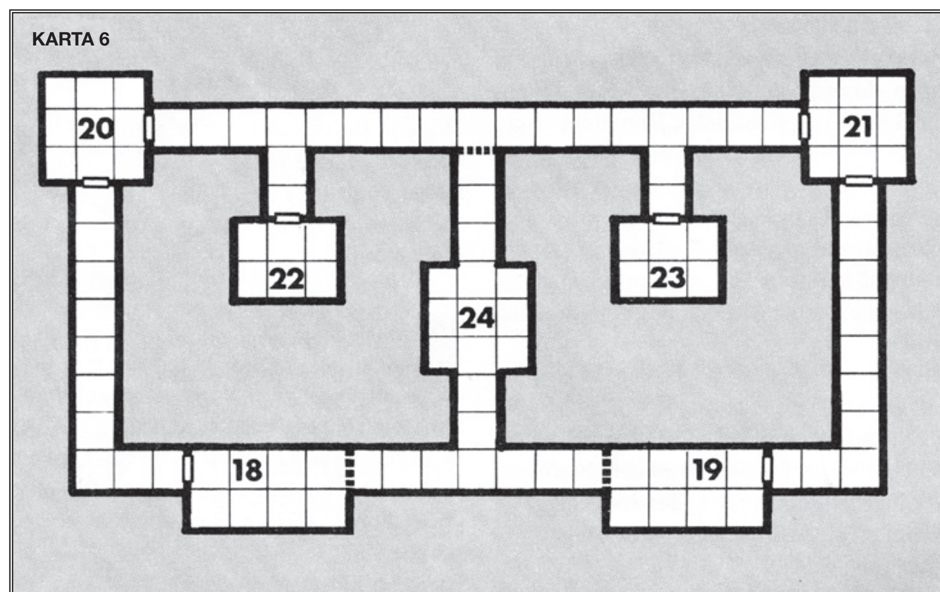
Överblick: 6x3 meter. Rummet är omöblerat och innehåller endast en bred stentrappa.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Det finns en lönndörr i östra väggen som bara kan upptäckas genom ett lyckat Lönndomskast.
SL: Trappan leder upp till rum nr 10 på nivå 1.

19. Trappan

Överblick: 6x3 meter. Rummet är omöblerat och innehåller endast en bred stentrappa.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Det finns en lönndörr i västra väggen som bara kan upptäckas genom ett Lönndomskast.
SL: Trappan leder upp till rum nr 11 på nivå 1.

20. Väktare

Överblick: 4x4 meter. Mitt i rummet står en stor staty på en stentron. Statyn har en drakkropp med två rovfågelshuvuden.
Varelser: Inga.
Skatter: Om någon undersöker statyn huvu-





den närmare så upptäcker han/hon att ögonen är ädelstenar värda ca 200 silvermynt/styck. Varje huvud har två ögon.
Dolda ting: Se SL.
SL: Besvärjelsen Eld (eldkvast) är lagd på statyn. Om en rollperson går in i det här rummet och sedan försöker gå ut igen finns det risk att han/hon träffas av eldkvasten om inte en trollkarl har lagt besvärjelsen Vitner (Antimagi) på statyn. Statyn har besvärjelsekonst FV 15 för att aktivera magin och vitner som räcker till 18 eldkvastar. Lägg märke till att magin bara aktiveras när någon försöker lämna rummet.

21. Väktare

Överblick: 4x4 meter. Mitt i rummet står en stor staty på en stentron. Statyn har en drakkropp med två rovfågelshuvuden.
Varelser: Inga.
Skatter: Om någon undersöker statyn huvuden närmare så upptäcker han/hon att ögonen är ädelstenar värda ca 200 silvermynt/styck. Varje huvud har två ögon.
Dolda ting: Se SL.
SL: Besvärjelsen Kontrollera varelse är lagd på statyn. Om en rollperson går in i det här rummet och sedan försöker gå ut igen finns det risk att han/hon drabbas av magin om inte en trollkarl har lagt besvärjelsen Vitner (Antimagi) på statyn. Statyn har besvärjelsekonst FV 15 för att aktivera magin och vitner som räcker till 18 besvärjelser. Lägg märke till att magin bara aktiveras när någon försöker lämna rummet.

Den som drabbas av besvärjelsen faller i dvalliknande sömn och vaknar inte förrän han/hon lyckats med ett situationsslag FYS med svårighetsgraden 5. Ett försök per minut får göras.

22. Cellen

Överblick: 4x3 meter. Det här rummet är omöblerat. På golvet ligger ett gulnat skelett klätt i tunna vita tygtrasor.
Varelser: Inga.

23. Cellen

Överblick: 4x3 meter. Det här rummet är omöblerat.
Varelser: Det finns tre fångar (arjer) i rummet, nr 1, 2 och 3, och de är kedjade till händer och fötter. När rollpersonerna kommer in kryper fångarna samman i ett hörn och skriker högt av rädsla. När fångarna förstår att rollpersonerna inte är rövare som har kommit för att plåga dem brister de ut i glädjerop.
Skatter: Inga.
SL: Rövarhövdingen Loghun Karkhas i rum nr 12 på nivå 1 har nycklarna till fångarnas bojor.

24. Skattkammaren

Överblick: 4x4 meter. Mitt i rummet står ett bord och fyra stolar. På bordets står två vackra silverskålar och en ask av rosenträ. De två skålarna är rikt dekorerade. På den ena är en fyrkload drake med en brinnande juvel avbildad, på den andra skålen syns blomrankor i kombination med åtta olika symboler. De olika symbolerna föreställer en blomma, ett brinnande hjul, en ändlös knut, en snäcka, ett parasoll, en tronhimmel, en vas och en fisk.

På golvet vid den västra väggen står tolv flaskor vin och på golvet vid den östra väggen står en stor järnbeslagen kista. I golvet, vid sidan om kistan, finns en trälucka.
Skatter: De två silverskålarna är värda 200 silvermynt/styck och de tolv vinflaskorna är värda 30 silvermynt/styck. Asken av rosenträ innehåller fyra stycken små flaskor. Två



av flaskorna innehåller magiska drycker, en Hela* (nivå II) och en Obemärkt (nivå III). De andra två flaskorna innehåller drakblod och bitar av torkad drakhud. Alkemister och mäktiga trollkarlar brukar använda drakblod och drakhud som ingredienser i sina brygder. Om rollpersonerna kan hitta någon i Grymslante som är villig att köpa flaskorna (90% chans, 1-18 på 1T20) kan de säljas för 1T100+100 guldmynt/styck.

Om någon dricker drakblodet eller äter av drakhuden drabbas han/hon av ett gift med styrka 8. Giftet fungerar som Mandrape men använd minuter istället för timmar.

Den stora järnbeslagna träkistan är låst och innehåller en mängd silver- och guldmynt, närmare bestämt 30.000 silvermynt och 500 guldmynt. Rövarhövdingen Loghun Karkhas i rum nr 12 på nivå 1 har nyckeln till kistan.

Dolda ting: Se SL.

SL: Den stora träkistans lås är utformat som ett monsteransikte med gapande mun (munnen är nyckelhålet). Ansiktet är vridbart och om någon vrider runt ansiktet ett helt varv kan kistan öppnas utan problem.

Om ansiktet inte vrids runt ett helt varv kommer ett lång smalt knivblad att skjutas ut genom ansiktets mun när kistan öppnas. Knivbladet har FV 15 på att träffa och ger 1T10 (ÖP 10) i skada.

Under träluckan i golvet finns en smal trappa som leder ner till rum 26 på nivå 3.

** Besvärjelsen Hela fungerar som bönen Läkebön.*

NIVÅ 3 – KARTA 7

25. Förrådsrummmet

Överblick: 4x4 meter. Mitt i rummet står ett bord och fyra stolar. På bordet ligger en nyckelknippa. Tre järnbeslagna kistor står på golvet vid den östra väggen.

Varelser: Det finns åtta jätteråttor i det här rummet. Några av dem springer omkring på golvet medan de övriga har hoppat upp och satt sig på bordet och kistorna.

Jätteråttor (8 stycken)
SMI +1.
Kroppspoäng: 10.
Färdigheter: Rörlighet FV 10, Strid FV 8.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå I), Bett [antal handlingar (nivå II)].
Naturlig strid: 13 SP.
Bett, 1T10 (10).

Skatter: De tre kistorna är olåsta och innehåller en mängd olika föremål. Den första kistan innehåller 6 medelstora ryggsäckar, 10 facklor, 2 glödlådor, 2 rep (10 meter) och 5 änterhakar. Den andra kistan innehåller 4 lyktor, 3 flaskor lampolja (1 liter i varje flaska), 2 fältflaskor (0,5 liter) och 6 vaxljus. Den tredje kistan innehåller 4 dolkar, 2 kortsvärd, 2 koger, 40 pilar och en stridsyxa.

Dolda ting: Inga.

SL: Nyckelknippan som ligger på bordet innehåller nycklarna till alla dörrar på nivå 3 och ger rollpersonerna möjlighet att öppna och låsa dessa dörrar.

26. Trappan

Överblick: 4x4 meter. Det här rummet är omöblerat och innehåller endast en smal stentrappa.

Varelser: Inga.

Dolda ting: Inga.

SL: Trappan leder upp till rum nr 24 på nivå 2.

27. Förrådsrummet

Överblick: 4x4 meter. Det här rummet inne-



håller följande föremål: 2 rep (10 meter), 10 spadar, 3 skottkärror, 6 trähammare, 4 trähinkar, 10 hackor, 40 grova spikar, 1 kofot, 5 träsågar och 3 stora säckar.

Varelser: Inga.

Skatter: Inga.

Dolda ting: Inga.

SL: Som du kan se på kartan är nivå 3 endast delvis färdigbyggd. Rövarna planerar att bygga ut nivå 3 så att det även kommer att omfatta grottorna nr 29-34. I det här rummet förvarar rövarna sina verktyg och redskap när dom inte arbetar.

KARTA 7
31
34
32
33
29
30
a
b
c
d
e
f
28
25
26
27



28. Brunnarnas sal

Överblick: 27x6 meter. Mitt i salen finns 6 stora runda brunnshål i golvet. Fyra rep (10 meter) ligger huller om buller på golvet och några av repändarna hänger ner i de svarta hålen. Tio små sköldar har hängts upp på den norra väggen och tio till på den södra.
Varelser: Se SL.
Skatter: De 20 sköldarna är värda 50 silvermynt/styck.
Dolda ting: Se SL.
SL: Varje brunn är 9 meter djup. Om någon skulle falla ner i en brunn kommer han/hon att ta 1T10 (ÖP 10) i skada.

Rollpersonerna kan hämta upp och undersöka brunnarnas innehåll genom att binda fast en hink i ett rep och fira ner hinken i en brunn. När hinken har fyllts av brunnens eventuella innehåll kan den firas upp igen.

Om en rollperson håller i ett rep kan en annan rollperson klättra på repet ner i en brunn.

Brunn A
Den här brunnen innehåller helande vatten. Om någon dricker av vattnet återfår han/hon automatiskt 1T6 förlorade kroppspoäng. Om rollpersonerna häller upp vattnet i behållare och för ut dessa ur rummet förlorar vattnet i behållarna alla helande egenskaper. Det helande vattnet i den här brunnen försvinner och återkommer med ojämna mellanrum. Om rollpersonerna någon gång skulle återvända till fästet och det här rummet är det bara 20% chans (1-4 på 1T20) att vattnet finns kvar i brunnen.

Brunn B
Källan är uttorkad och innehåller ingen vätska av något slag. Längst ner på brunnens botten finns en liten grotta (6x6 meter) och i den grottan lever en likätare. Likätaren är fånge i brunnen och kan inte lämna den. Rövarna brukar kasta ner köttstycken, och ibland även människor, åt honom för att hålla honom vid liv. På grottans golv ligger ben och skelettdelar kringströdda huller om buller.

Om rollpersonerna binder fast en hink i ett rep och firar ner hinken i brunnen kommer likätaren att ta tag i repet och rycka till allt vad han orkar. När detta inträffar riskerar rollpersonen som håller i repet att tappa balansen och falla ner i brunnen. För att undvika att bli neddragen av likätaren måste man lyckas med ett situationsslag STY med svårighetsgraden 10.

Likätaren
STY +1, FYS +4, INT -4.
Kroppspoäng: 30.
Färdigheter: Rörlighet FV 10, Strid FV 8.
Fördjupningar: Fasthållning, Holmgång.
Holmgång: 13 SP, skada 1T5.

Brunn C
Den här brunnen innehåller klart friskt källvatten. Vattnet går utmärkt att dricka och det har inga särskilda egenskaper.

Brunn D
Den här brunnen innehåller vatten som ser klart och friskt ut, men som egentligen är giftigt och har styrka 4 och fungerar som giftet pustartobak. Om rollpersonerna häller upp vattnet i behållare och för ut dessa ut rummet förlorar vattnet i behållarna alla giftiga egenskaper. Vattnet i brunnen försvinner och återkommer med ojämna mellanrum på samma sätt som brunn A.



Brunn E
Den här brunnen innehåller klart friskt källvatten. Vattnet går utmärkt att dricka och det har inga särskilda egenskaper.

Brunn F
Den här källan är uttorkad och innehåller ingen vätska av något slag.

29. Daegurthens grotta

Överblick: 9x5 meter. I grottans östra ände finns en stor vattenpöl. I pölens botten ligger en ring och några mynt. Luften i grottan är varm och kvav.
Varelser: ”Vattenpölen” är i själva verket en daegurth. Om någon försöker plocka upp föremålen på ”pölens” botten, eller trampar i ”pölen”, går daegurthen genast till angrepp.
Skatter: Föremålen som ser ut att ligga på ”pölens” botten ligger egentligen inuti daegurthens genomskinliga kropp. Där finns 3 kopparmynt och en magisk guldring med besvärjelsen Värme (nivå 2). Ringen har besvärjelsekonst FV 15 och magin måste aktiveras av bäraren.
Dolda ting: Se varelser.

Daegurth
STY +1, INT -4.
Kroppspoäng: 16.
Färdigheter: Lönndom FV 13, Strid FV 8, Överlevnad (skog) FV 16.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå I), Kram [antal handlingar (nivå I)].
Naturlig strid: 13 SP.
Kram, 1T5.

---

30. Ljusets grotta

Överblick: 6x5 meter. Den här grottans golv täcks av hundratals små ljusblå svampar. De mystiska svamparna utstrålar ett kallt blått sken som lyser upp hela grottan. Det råder en kuslig spöklig stämning i grottan.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.
SL: De monster som lever i de övriga grottorna fruktar de märkliga svamparna, och undviker grottan trots att svamparna egentligen är ofarliga.

Om någon skulle äta av svamparna kommer han/hon inte att påverkas på något särskilt sätt.

31. Spindlarnas håla

Överblick: 16x6 meter. På golvet ligger brutna svärd och spräckta hjälmar kringströdda huller om buller. Det luktar skarpt och fränt i grottan.
Varelser: Här bor fem iaurogar. De har inte tagit något byte på länge och är därför utsvultna och aggresiva.
Skatter: I grottan västra ände finns en hög med torkade löv och grenar. Under högen ligger en sliten bältesbörs som innehåller 16 guldmynt och 11 silvermynt.
Dolda ting: Inga.
SL: När tre spindlar har dödats flyr de övriga två till grotta nr 32.

32. Grotta

Överblick: 7x4 meter. På golvet i den här grottan ligger torkade löv och grenar kringströdda huller om buller.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.

33. Spindlarnas offer

Överblick: 7x5 meter. På Golvet ligger ben



och skelettdelar kringströdda huller om buller.
Varelser: Inga.
Skatter: Inga.
Dolda ting: Inga.
SL: Benen och skelettdelarna kommer från de varelser spindlarna i grottorna nr 31 och 34 har dödat under årens lopp.

34. Hungrig iaurog

Överblick: 8x5 meter. Luften i den här grottan är varm och kvav, men emellanåt strömmar kyligare vindpustar in från tunneln i norra väggen.
Varelser: Vid tunneln i norra väggen står en väldig iaurog. Den har nyligen dödat en människa och håller nu på att släpa in kroppen i grottan. När iaurogen får syn på rollpersonerna går den genast till angrepp.
Skatter: Den döda människan bär en stor ryggsäck på ryggen. Ryggsäcken innehåller 50 silvermynt, fältproviant för 3 dagar och en tjock bok. Boken är handskriven på futhark och handlar om smideskonst. Om rollpersonerna kan hitta någon i Grymslante som är villig att köpa boken (70% chans, 1-14 på 1T20) kan den säljas för 1T100 guldmynt.
Dolda ting: Inga.
SL: Tunneln i norra väggen leder upp till markytan en liten bit norr om fästet (nivå 1). De rollpersoner som tar sig upp genom tunneln kommer att ha fästet inom synhåll när de kommer upp till markytan.

Iaurogar (Totalt 6 stycken)
SMI +2, INT -2.
Kroppspoäng: 20.
Naturligt skydd: Skinn, RV 3.
Färdigheter: Jakt & fiske FV 8, Strid FV 8.
Fördjupningar: Naturlig strid (nivå II),
Bett [antal handlingar (nivå II)].
Förmågor: Åttafotad förflyttning.
Naturlig strid: 18 SP.
Bett, 1T10 (ÖP 10) + gift.





Efter äventyret

När rollpersonerna och Erik Järnnäves besättning har utforskat fästet kan de börja förbereda sig inför resan ner till kusten och det väntande skeppet. Alla värdeföremål och vapen som de har hittat måste samlas ihop och fraktas ner till skeppet.

Hästarna

De hästar som har hittats i fästet kan säljas i Grymslante för 500 silvermynt styck, men detta förutsätter att rollpersonerna har tagit Torbjörn Starkes drakskepp på släp. Det enda sättet man kan frakta alla hästarna till Grymslante på är att lasta dom på ett separat skepp och ta det på släp. Ombord på Erik Järnnäves/rollpersonernas skepp finns det bara plats för högst 18-20 hästar.

Slavhandel

De fångar och slavar som har hittats i fästet kan släppas fria och eventuell också få hästar, vapen och mat. Om spelarna hellre vill föra dom med sig till Grymslante och sälja dom till slavhandlarna där, så går det också bra.

Eidhwin

Om arjern Eidhwin som förde rollpersonerna till Dranvelte och fästet fortfarande är vid liv efter striderna i fästet bör han utrustas med en häst, mat och vapen. Han kommer att behöva detta för att kunna ta sig ner till sin hemstad Nagvarda i Arje igen.

Resan till Grymslante

Under resan från rövarhövdingens fäste tillbaka till Grymslante i Ejland använder du tabellerna över förflyttningstakt och vindförhållanden. Om du vill göra hemresan lite mer händelserik kan du välja ut några av de ”möten” spelarnas rollpersoner inte har råkat ut för och använda dessa under hemresan.

Lön

När skeppet har återlänt till Grymslante betalas rollpersonernas lön ut. Varje rollpersoner får 2 guldmynt för varje vecka han/hon har tillbringat på resande fot.

Delningen av bytet

När besättningen har återvänt till Grymslante och sålt de värdeföremål de tog i fästet, kan dom börja dela upp pengarna bland besättningsmedlemmarna. Alla ska ha lika stor del av pengarna, men fylkjarlen Erik Järnnäve och rorsmannen Olof ska ha dubbelt mot de andra. De rollpersoner som har kommit över magiska skatter (svärd, drycker, etc.) bör endast få hälftens så stor del av pengarna som de övriga.

Och detta är slutet på äventyret i Dranvelte och rövarhövdingens fäste, men inte på äventyren i Osthem. Här följer förslag till fler äventyr som du själv kan utveckla och låta rollpersonerna delta i.



1. SKÖLDJARLEN OCH DRAKEN

Rollpersonerna reser omkring i Ejland på jakt efter äventyr. En mörk stormig kväll kommer de fram till sköldjarlen Vulfgart Skjodrots borg i Saaga och bjuds in att stanna över natten. Medan de äter kvällsvärden berättar sköldjarlen att staden har hemsökts av en drake varje vinter under de senaste tre åren.

Det hålls för troligt att draken har sin håla bland bergen som ligger ett par mil norr om Saaga. Sköldjarlen Vulfgart erbjuder rollpersonerna en stor summa pengar om de söker upp draken, dödar den och återvänder till sköldjarlen med drakens huvud som ett bevis på att den är död.

2. SJÖORMEN

Spelarnas rollpersoner befinner sig i Grymslante och kontaktas en dag av ett tiotal fiskare. Fiskarna berättar att under de senaste dagarna har de angripits av en stor sjöorm medan de har varit ute på sina fisketurer.

Varje morgon blir dom tvungna att kasta sin fångst i havet annars angriper sjöormen deras båtar. Fiskarna erbjuder rollpersonerna en mindre summa pengar om dom följer med ut på havet nästa morgon och dödar sjöormen när den angriper fiskebåten.

3. BORGRUINEN

Spelarnas rollpersoner befinner sig i Grymslante och kontaktas en dag av en bonde. Bonden berättar att han äger en stor gård en bit utanför staden och att han har problem med tjuvar som nattetid bryter sig in i hans lagerbyggnader och djurstallar och stjäl boskap och mat.

Bonden tror att tjuvarna håller till i en gammal borgruin som ligger ett par kilometer från hans gård. Han erbjuder rollpersonerna en mindre summa pengar om de undersöker ruinen och dödar eller jagar bort de monster som eventuellt håller till där.





”För stormländarnas raseri, bevara oss milde Herre Gave!”

Under stjärnornas tid darrar mittländarna av skräck för de vilda stormländarna. Med jämna mellanrum styrde drakskeppen ut ur hamnarna i öst med sikte på de försvarslösa handelsstäderna västerut.

Sedan en tid tillbaka befinner sig rollpersonerna i Grymslante, stormländarnas handelscentrum i västra Ejland. Efter många olika turer hamnar äventyrarna i södra Dranvelte där de deltar i en hämndaktion mot rövarhövdingen Loghun Karkhas.

Dessförinnan har de inte bara utkämpat en mängd strider mot vilda djur och andra varelser, utan även stött på motstånd från andra stormländare.

Klarar de sig med skinnet i behåll?

Häftet innehåller beskrivningar och kartor över Grymslante, Loghun Karkhas fäste, slumpmässiga möten och färden till Dranvelte samt fem nya varelser.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till Drakar och Demoner Trudvang för att kunna ha glädje av äventyret.

